

職業実践専門課程等の基本情報について

学校名		設置認可年月日		校長名		所在地				
トライデントデザイン専門学校		平成1年1月31日		木村 俊介		〒 450-0002 (住所) 名古屋市千種区名駅4-1-11 (電話) 052-582-1770				
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地				
学校法人河合塾学園		昭和53年8月1日		河合 英樹		〒 464-8610 (住所) 名古屋市千種区今池2-1-10 (電話) 052-735-1613				
分野	認定課程名		認定学科名		専門士認定年度	高度専門士認定年度	職業実践専門課程認定年度			
文化・教養	文化教養専門課程		総合デザイン学科		平成14(2002)年度	-	平成26(2014)年度			
学科の目的	デザイン全般を学び進路を定め、企業が求める人材教育とデザインを通じて社会に貢献できる人材を育成する。									
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	色彩検定2級、Photoshopクリエイター、商業施設士、Webデザイナーベーシック									
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数			講義	演習	実習	実験	実技	
3年	昼間	※単位時間、単位いづれかに記入			3,000 単位時間	630 単位時間	2,370 単位時間	0 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
					- 単位	- 単位	- 単位	- 単位	- 単位	- 単位
生徒総定員	生徒実員(A)		留学生数(生徒実員の内数)(B)		留學生割合(B/A)	中退率				
300 人	232 人		5 人		0 %	3 %				
就職等の状況	■卒業者数(C)		78 人							
	■就職希望者数(D)		70 人							
	■就職者数(E)		70 人							
	■地元就職者数(F)		52 人							
	■就職率(E/D)		100 %							
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		74 %							
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		90 %							
	■進学者数		1 人							
	■その他									
	(令和 7 年度卒業者に関する令和 8 年 5 月 1 日時点の情報)									
■主な就職先、業界等										
(令和7年度卒業生)										
アパバイ/ドリームカプセル/長田広告/HACK/オリジナルあい/シンカ/永昌堂/たぎコーポレーション/WeeAre/ケイテック/ジェイエス/エレファント/エイム/アンツエンジニアリグ/矢野建設/スペース/安江工務店/ハウスクラフト/ホームラボ/不動産SHOPナカジツ ほか										
第三者による学校評価	■民間の評価機関等から第三者評価:		無							
※有の場合、例えば以下について任意記載										
評価団体:		受審年月:		評価結果を掲載したホームページURL						
当該学科のホームページURL	https://design.trident.ac.jp/									
企業等と連携した実習等の実施状況(A、Bいずれかに記入)	(A: 単位時間による算定)									
	総授業時数				3,000 単位時間					
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数				0 単位時間					
	うち企業等と連携した演習の授業時数				180 単位時間					
	うち必修授業時数				180 単位時間					
	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数				0 単位時間					
	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数				180 単位時間					
	(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)				0 単位時間					
	(B: 単位数による算定)									
	総単位数				- 単位					
うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数				- 単位						
うち企業等と連携した演習の単位数				- 単位						
うち必修単位数				- 単位						
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数				- 単位						
うち企業等と連携した必修の演習の単位数				- 単位						
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)				- 単位						
教員の属性(専任教員について記入)	① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して六年以上となる者 (専修学校設置基準第41条第1項第1号)				3 人					
	② 学士の学位を有する者等 (専修学校設置基準第41条第1項第2号)				3 人					
	③ 高等学校教諭等経験者 (専修学校設置基準第41条第1項第3号)				0 人					
	④ 修士の学位又は専門職学位 (専修学校設置基準第41条第1項第4号)				2 人					
	⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)				0 人					
	計				8 人					
	上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数				8 人					

1.「専攻分野に関する企業、団体等(以下「企業等」という。)との連携体制を確保して、授業科目の開設その他の教育課程の編成を行っていること。」関係

(1)教育課程の編成(授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。)における企業等との連携に関する基本方針

常に業界第一線の状況を把握し、最先端の知識や技術を学校として吸収し教育内容に反映していくことはもちろんのこと、学生への教授についても第一線の仕事のすすめ方なども熟知したうえで実施するため、本校で開催する教育課程編成委員会においては、関連企業、業界団体、学識経験者等からの要請、提言を聴取し、該当学科、ひいては学校全体の教育運営に資することを目的とする。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記

上記の方針により設置される教育課程編成委員会は学科の諮問、支援会議体として校長の委嘱を受けた委員により、該当学科の授業科目の設定、授業内容の改善、授業手法の開発・改善など全般的な助言を行う。提出された助言については、校長、教務チーフにおいて協議のうえ学科長に指示し、実行や改善に着手する。また、教育課程編成委員会からの助言とその助言に基づく学校としての改善実行計画については、別の委員会である学校関係者評価委員会で特に言及し評価を受けるものとする。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

総合デザイン学科ビジュアルデザインコース 教育課程編成委員会名簿

令和8年4月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
中川 義千	中部クリエイターズクラブ	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	①
日高 弘司	株式会社たきコーポレーション TAKI iC	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	③
松島 みなみ	株式会社たきコーポレーション TAKI iC	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	③
井上 佳子	株式会社ビビビット	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	①
平田 直樹	駒田印刷株式会社	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	③
山本 和郎	株式会社松風屋	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	③
馬場 陽子	トライデントデザイン専門学校 総合デザイン学科 ビジュアルデザインコース長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
石澤 広子	トライデントデザイン専門学校 総合デザイン学科 ビジュアルデザインコース 常勤講師	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—

総合デザイン学科CGデザインコース 教育課程編成委員会名簿

令和8年4月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
森下 真由子	株式会社エイチーム	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	③
篠原 たかこ	公益財団法人画像情報教育振興協会	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	①
塚本 将成	株式会社 日本一ソフトウェア	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	③
伊藤 秀泰	トライデントデザイン専門学校 総合デザイン学科CGデザインコース長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
上田 光孝	トライデントデザイン専門学校 総合デザイン学科CGデザインコース常勤講師	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
竹田 周平	トライデントデザイン専門学校 総合デザイン学科CGデザインコース常勤講師	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—

名 前	所 属	任期	種別
加藤 徳祐	株式会社バウハウス丸栄	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	③
林 義雄	日本インテリアプランナー協会 中部	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	①
町田 幹樹	株式会社スペース	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	③
川副 雄太	株式会社スペース	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	③
町田 真也	株式会社 STUDIO55	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	③
田淵 智子	トライデントデザイン専門学校 総合デザイン学科 インテリアデザインコース長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
村上 真生	トライデントデザイン専門学校 総合デザイン学科 インテリアデザイン常勤講師	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—

教育課程編成委員会名簿 職員名簿

令和8年4月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
木村 俊介	トライデントデザイン専門学校 校長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
佐々木 喜美代	トライデントデザイン専門学校 入学広報・教務チームチーフ	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
小原 好恵	トライデントデザイン専門学校 教務担当	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
吉見 史織	トライデントデザイン専門学校 教務担当	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
佐藤 紫乃	トライデントデザイン専門学校 教務担当	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
柴田 美佳	トライデント専門学校 キャリアセンター担当	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
永田 好美	トライデント専門学校 キャリアセンター担当	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、委員の種別のうち以下の①～③のいずれに該当するか記載すること。

(当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合、種別の欄は「—」を記載してください。)

- ①業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、地方公共団体等の役職員(1企業や関係施設の役職員は該当しません。)
- ②学会や学術機関等の有識者
- ③実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員

(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期

(年間の開催数及び開催時期)

年2回(8月、2月)

(開催日時(実績))

第1回 令和7年8月6日 ビジュアルデザイン:10:00～11:30、CGデザイン13:30～15:00、インテリアデザイン16:00～17:30
 第2回 令和7年2月19日 ビジュアルデザイン:10:00～11:30、CGデザイン13:30～15:00、インテリアデザイン16:00～17:30

(5)教育課程の編成への教育課程編成委員会等の意見の活用状況

※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。

◇ビジュアルデザインコース:ビジネス能力検定を取得した学生が、就職後に社会人基礎力が高いと評価を受けたため、今後もビジネス能力検定の実施は継続。引き出しの多い学生になるため、色々なものへの興味関心・作品の修正力を上げることが課題。修正回数を上げるシラバス内容を検討。

◇CGデザインコース:デッサン力向上は永遠の課題。プラス、思考力、問題解決力が求められる。思考をさせる授業を引き続き展開し、学生の質に合わせて内容をブラッシュアップ。

◇インテリアデザインコース:制作した作品に対して、なぜを伝えられるプレゼン力・思考力が課題。プレゼンテーションの授業を追加検討。

2.「企業等と連携して、実習、実技、実験又は演習（以下「実習・演習等」という。）の授業を行っていること。」関係

(1)実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針

企業との連携による演習等の科目においては、企業の業務水準を現実的に体感させることを主目的に設定する。疑似体験的な演習講義を通じて、企業で日常使われている技術・知識を体験、習得させる。また、授業を通じて学生たちが生み出した成果物に対する評価においても、学校という教育環境下での評価ではなく、市場を見据えた企業の現実の評価基準での判定を実施していただく。また、こうした演習全体を通じて、社会人基礎力を涵養していくことも合わせて目的に設定する。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記

制作の現場において、作品のクオリティを上げるために使える時間には限りがあり、学校教育の現場と決定的に異なる要素である。知識や技術を単にもっているだけではなく、いかに短時間に有効な手法や問題解決の解法を見つけることができるかが、実社会においてはアドバンテージになっていく。本学科の演習においては、知識・技術の習熟とともに、そうした実践的な応用力を培っていくことを主眼に実施する。

(3)具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。

科 目 名	企業連携の方法	科 目 概 要	連 携 企 業 等
ゼミ(ビジュアルコミュニケーション)Ⅰ	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	ちよだ祭りの企画・提案、シューズ	社会福祉法人さふらん生活園株式
プランニング	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	ラベルプリンタ向けラベルコンテンツ作成	ブラザー工業株式会社
CGデザインⅡ	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	中村区区民まつりチラシデザイン作成	中村区区民まつり実行委員会
ゼミ(総合デザイン)Ⅰ	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	お米のパッケージデザイン提案	あいち豊田農業協同組合
プロジェクト型科目	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	フルーツパークでのイベント企画やそれに伴う販促物のデザインを提案	フルーツパーク

3.「企業等と連携して、教員に対し、専攻分野における実務に関する研修を組織的にを行っていること。」関係

(1)推薦学科の教員に対する研修・研究（以下「研修等」という。）の基本方針

※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記

専門学校教員として、自己の専門分野における最先端の知識・技術の習得のために、業務上一定の時間を費やすことを学校として求めている。ただし、個人の努力目標のみではなく、業界第一線の知識・技術の習得については学校として機会を積極的に提供していく。また、専門知識のみではなく、授業に関わる技術など教育力向上のための機会についても法人全体の課題として取り組んでいく。

(1)推薦学科の教員に対する研修・研究（以下「研修等」という。）の基本方針

※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記

専門学校教員として、自己の専門分野における最先端の知識・技術の習得のために、業務上一定の時間を費やすことを学校として求めている。ただし、個人の努力目標のみではなく、業界第一線の知識・技術の習得については学校として機会を積極的に提供していく。また、専門知識のみではなく、授業に関わる技術など教育力向上のための機会についても法人全体の課題として取り組んでいく。

(2)研修等の実績

①専攻分野における実務に関する研修等

研修名:	ChatGPT完全解説セミナー	連携企業等:	AIスキルアカデミー主催
期間:	2026年2月5日	対象:	教員
内容:	生成AIについて		
研修名:	blenderFES	連携企業等:	CGWORLD
期間:	2026年3月29日、3月30日	対象:	教員、職員

内容	ゲーム、映像、アート、VR、AIなど幅広い分野のクリエイターが登壇し、Blenderの制作事例や技術解説		
研修名:	JIDスペシャルセミナー ミラノサローネ2025映像上映&トーク	連携企業等:	日本インテリアデザイナー協会
期間:	2025年6月6日	対象:	教員
内容	2025年の「ミラノサローネ(ミラノ・デザインウィーク)」の最新動向報告		
②指導力の修得・向上のための研修等			
研修名:	第1回FD研修	連携企業等:	認定NPO法人開発教育協会
期間:	45889	対象:	新人常勤講師
内容	主体的・対話的で深い学びの実現～専門学校AL形式中心の授業スキル向上の習得		
研修名:	第2回FD研修	連携企業等:	名古屋市 ナゴヤあいサポート事業
期間:	2026年2月18日	対象:	常勤講師・職員
内容	教育における著作権に関して		
(3)研修等の計画			
①専攻分野における実務に関する研修等			
研修名:	建築DXの最前線:建築の未来を描く生成AIが変える設計と表現、プレゼンの新潮流	連携企業等:	公益財団法人愛知建築士会
期間:	2026年7月3日	対象:	教員
内容	生成AIについて		
研修名:	ゲーム制作に使えるMaya2027新機能とFlow Studio最新アップデート情報	連携企業等:	ダイキン工業株式会社
期間:	46210	対象:	教員
内容	ゲーム制作におけるMaya新機能について		
研修名:	本当に怖い生成AIのお話セミナー	連携企業等:	株式会社アルタ
期間:	2026年7月21日	対象:	教員
内容	生成AIについて		
②指導力の修得・向上のための研修等			
研修名:	第1回FD研修	連携企業等:	認定NPO法人開発教育協会
期間:	2026年8月20日	対象:	新人常勤講師
内容	アクティブラーニングの基本や活用方法を学び、授業スキルを向上させる		
研修名:	第2回FD研修	連携企業等:	0
期間:	2027年2月予定	対象:	常勤講師・職員
内容	未定		

4.「学校教育法施行規則第189条において準用する同規則第67条に定める評価を行い、その結果を公表していること。また、評価を行うに当たっては、当該専修学校の関係者として企業等の役員又は職員を参画させていること。」関係

(1)学校関係者評価の基本方針

校長直属の委員会として学校関係者評価委員会を設置し、「学校自己点検・評価報告書」および「授業科目等の概要」を中心に学校に対する外部評価を実施する。

(2)「専修学校における学校評価ガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの評価項目	学校が設定する評価項目
(1)教育理念・目標	教育理念・教育目的、教育理念・教育目標の周知、教育方針、独自性の高い教育内容に対する各方面からの評価
(2)学校運営	学校運営の方針、事業計画、学校組織・組織の活性化、意思決定プロセス、業務の効率化
(3)教育活動	各学科の概要と学修目標、学習目標とカリキュラムの関連性、各科目の意義とカリキュラム、カリキュラム編成の考え方と編成体制、カリキュラムの見直し、カリキュラム評価、キャリア教育の観点に立ったカリキュラム、授業計画(シラバス)の作成、成績評価・単位認定の考え方、教育方法に関する工夫のための取り組み、授業内容実態の把握および学生や卒業生による評価体制・実施状況、専門教育・一般教養の配分や考え方、実習の内容や意義、合同授業、資格取得に向けた授業、業界との協力体制、産学協同授業、インターンシップについての考え方、本校のインターンシップの概要、業界からの授業成果の評価に関する協力、海外研修、講師の採用、講師のスキル向上、講師間の協業体制
(4)学修成果	在校生による具体的作品・成果、受賞、資格取得に関する考え方、資格取得目標の達成度
(5)学生支援	就職指導の全体方針、就職に関する目標設定の考え方、就職に関する目標の内容、就職状況、就職目標の達成度評価の考え方、就職指導体制、具体的な就職指導、クラス担任制度、学生相談室、奨学金や学費支援、健康支援、クラブ活動支援、アルバイト支援、卒業生支援、保護者との連携、留学生の受け入れ体制、退学率
(6)教育環境	施設・設備、保健・衛生管理、防災・災害に対する体制
(7)学生の受入れ募集	学生募集活動の考え方、学校案内パンフレット・学校紹介ホームページ、問い合わせ対応体制、入学選考の考え方、就職実績などの卒業生の活躍のアピール
(8)財務	予算、会計監査
(9)法令等の遵守	個人情報保護、学校自己点検・自己評価、学校関係者評価
(10)社会貢献・地域貢献	企業・団体との交流、附帯教育事業
(11)国際交流	留学生の受入れ

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)学校関係者評価結果の活用状況

2024年度のカリキュラムの進捗及び2025年度のカリキュラムの方向性の報告とともに、2025年度に実施した自己点検・自己評価報告書の評価を行っていただき、それらの評価から以下活用予定である。

①学生満足度を向上させるために、2・3年次のキャリア支援とインターンシップの機会を拡充し、実践的な経験を積む環境を整える必要がある。②カリキュラムはデザイン力・企画力の育成に重点を置き、AIなど新技術への対応も可能な内容の検討を進める。③現役専門家や卒業生を講師として活用し、個別支援も強化して、学生の就職不安を軽減できるように検討する。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

名 前	所 属	任 期	種 別
中村 剛	株式会社ソーゴー	令和7年4月1日～ 令和8年3月31日(1年)	企業など 委員
中山 亜澄	株式会社ニミリデザイン	令和7年4月1日～ 令和8年3月31日(1年)	卒業生
高橋 るるな	株式会社クリーク・アンド・リバー社	令和7年4月1日～ 令和8年3月31日(1年)	卒業生
大竹 伸明	株式会社バウハウス丸栄	令和7年4月1日～ 令和8年3月31日(1年)	企業など 委員
郷之丸隆広	建築設計アトリエハイジ	令和7年4月1日～ 令和8年3月31日(1年)	卒業生

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。

(例) 企業等委員、PTA、卒業生等

(5) 学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

(ホームページ)・広報誌等の刊行物・その他())

URL: <https://design.trident.ac.jp/>

公表時期: 令和8年7月31日

5. 「企業等との連携及び協力の推進に資するため、企業等に対し、当該専修学校の教育活動その他の学校運営の状況に関する情報を提供していること。」関係

(1) 企業等の学校関係者に対する情報提供の基本方針

全体として少しずつ公開項目を増やしていく。広報的作成物だけではなく、自己点検などの機会を利用して正確な情報を整理し、順次公開を進めていく。また、学生配付物についても、より多様な情報提供をリアルタイムで提供できるように取り組みを進めている。

(2) 「専門学校における情報提供等への取組に関するガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの項目	学校が設定する項目
(1) 学校の概要、目標及び計画	教育理念・教育目的、教育方針、学校運営の方針、特色、校長名、所在地・連絡先、学校の沿革、防災、保健衛生
(2) 各学科等の教育	各学科のカリキュラム編成方法、年間の授業計画、進級・卒業の要件、コンペ・コンクールの実績
(3) 教職員	教職員組織図
(4) キャリア教育・実践的職業教育	実習の意義、就職指導の全体方針、就職指導体制、就職実績、具体的就職指導
(5) 様々な教育活動・教育環境	学校行事、クラブ活動
(6) 学生の生活支援	学生生活相談
(7) 学生納付金・修学支援	学費、学費援助制度
(8) 学校の財務	河合塾学園事業報告
(9) 学校評価	学校自己点検・評価報告書
(10) 国際連携の状況	
(11) その他	

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 情報提供方法

(ホームページ)・広報誌等の刊行物・その他())

URL: <https://design.trident.ac.jp/school/sight/>

公表時期: 令和8年7月31日

授業科目等の概要

(文化教養専門課程 総合デザイン学科)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
1	○			感性教育Ⅰ・Ⅱ	＜前期＞ 1. 根幹的素材に触れ、かたちにする体験学習を実施し、ものから受ける印象や感覚を制作の出発点とする創作者としての基本スタンスを学ぶ。 2. 街の観察・デザインリサーチにより、デザインの見方、多様な価値観への気づきを習得する。 3. 各種制作によるグループワークをコンペ形式で実施し、企画の基礎、プレゼンテーションの基礎、また協調することの必要性・重要性を学習する。 ＜後期＞ 1. ものから受ける印象や感覚を、制作の出発点とする創作者としての基本スタンスを学ぶ。 2. デザインの見方、多様な価値観への気づきを習得する。 3. 創作者としての感度を高める。 4. 企画の基礎、プレゼンテーションの基礎、また協調性を学び、計画性を考え行動する。	1通	120	4			○		○			
2	○			デザインベーシックⅠ・Ⅱ	1. クロッキー力：短時間ですばやく対象の動き、骨格、バランスをとらえ表現する力を養う 2. 描写力：対象の正確な形、質感、バランスをより時間をかけて構築できる力を養う 3. 構成力：対象を如何に美しく構成するか、判断し実行できる力を養う 4. 集中力	1通	240	8			○		○		○	
3	○			CGⅠ・Ⅱ	アクティブラーニング学習によってIllustratorとphotoshopの操作を学習。自発的に学習することを通じながらキャラクターデザイン、やイラストを総合的に学ぶ。	1通	90	3			○		○		○	
4	○			デザイン史・写真基礎	(写真) カメラ(一眼レフ)に触れて、シャッターを切り空間を切り取ることで写真への面白さと興味を持つこと。そして写真の基礎的知識を学ぶと共に自分のイメージするものをファインダーを通して写真でメッセージできる方法を身につける。ただ単に記録する写真ではなく魅せる作品として表現出来る写真の作り方を学ぶ。そしてデザインに於ける写真とは何かを感じ取って貰う。(デザイン史) 創作に携わる者として不可欠な前提知識である黎明期から、近代、世界・日本のデザイン史を体系的に理解する	1前	30	1	○			○			○	

(文化教養専門課程 総合デザイン学科)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
5	○			ビジュアルデザイン基礎 I・II	<前期> グラフィックデザインとは何か、また、デザインが社会に何をもたらすかを理解し、コース選択の上で参考となる基礎知識を身につける。本科目ではグラフィックデザインの大きな要素である色、形、文字を中心に、手で生み出すワークプロセスをベースとし、デザイン作業につながる基礎的な構成・色彩感覚とアナログによるオリジナリティの重要性を理解、基礎画力を習得する。 <後期> 前期で進めてきたグラフィックデザインに必要な意識、作業の理解と、社会で必要とされるデザインに沿った「考え方」も習得する。前期で習得したグラフィックデザインの要素である色、形、文字の感覚と、クライアントの要望に応じられる考え方や基礎的なスキルを応用して、小型グラフィックを制作する。	1通	120	4			○		○		○	
6	○			CGデザイン基礎 I・II	3Dソフト「Maya」を使い、基本形状を組み合わせ変形させることで、3D空間内から形状を立体的に捉える能力を習得する。 3Dソフト「Maya」を使い、ポリゴンモデリング機能をメインに使用して、モデルを作成し静止画として完成させ、空間内構成能力を身につけ、2年生から各自選択コース内で3Dで勉強した知識を役立たせる。	1通	120	4			○		○			○
7	○			インテリアデザイン基礎 I・II	<前期> 建築・設計を学ぶ者としての入門編。まずは自分の理解できる空間の大きさでのマイルームの提案の課題で、その空間を使い易い空間計画ができるように具体化できることに取り組む。 <後期> 建築・設計を学ぶ者としての入門編。まずは自分の理解できる空間の大きさで、小さなカフェの提案をする。この課題で、楽しく魅力的な空間の計画ができるようにする。人の楽しめる空間を、具体化できることに取り組む。	1通	120	4			○		○		○	

(文化教養専門課程 総合デザイン学科)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
8	○			デザインシンキング	デザイン思考の協働作業によるプロセスから想像意欲・発想を基に、各種の問題提案や実験的な作品にも取り組み、完成度の高い作品づくりを目的とする。デザインプロセスから学んだ新しい発想と制作物で学生らしさを残しつつもプロと変わらぬハイレベルの作品を発表し、目に留めて貰える様な作品を生み出すことを最終目的とする。	2前	60	2		○		○			○	
9	○			ビジュアルデザインⅠ	それぞれ与えられた課題を手書き、PC用ソフト イラストレーター、フォトショップを用いて目を引くビジュアルデザインを行うことをことを目的とする。競合他社に差をつける、アピール上手で効果の高いビジュアル表現を学ぶことを目的とする。また、国際的なコンペティションに参加することで、自分の現在の實力を知る。	2前	60	2		○		○			○	
10	○			エディトリアルデザイン (InDesign)	InDesignの基礎を学びながら、ページ編集からインタラクティブPDFまで幅広いInDesignの使い方を学ぶ。美しい写真のセレクトからエディトリアルに重要な見やすいフォント選びやレイアウトなどを学び作品を制作をする。ページ編集の基礎を学び、就職時の面接に不可欠な、魅力ある作品が作れるようになることを目的とする。	2前	60	2		○		○			○	
11	○			イラストテクニック	イラストレーションとは何か、デザインの中での役割と様々な作風に触れることで、オリジナリティとその必要性を理解する。それぞれの画材の特性を理解・習得し、制約の中で伝えたい表現を一定のスピードで進行出来る技術を養う。手描きの手法を中心とした、ビジュアルデザインにおけるイラストレーションテクニックを習得。制作可能な表現の種類を増やす。	2前	60	2		○		○			○	
12	○			グラフィックデザインⅠ	前半は鷺ヶ岳スキー場の広告宣伝ポスターとその関係ツールの制作とそれに伴う企画立案のプレゼンテーション。クライアントの求める作品を作るためには何が必要かを分析・学習することが目的。	2前	60	2		○		○			○	

(文化教養専門課程 総合デザイン学科)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
13	○			Web基礎	Html、css、テキスト、Webに適した画像、画像変換等のWebデザインに最低限必要な知識とスキルを習得する。実際のホームページの構造を調べ、各自で企画書～ホームページ制作までの全行程を学習することを目的とする。またプレゼンテーションを通じて発信力、修正力を習得する。	2前	60	2		○		○		○		
14	○			写真研究	1年次で経験したカメラ（一眼レフ）の操作方法を再度確認し自由に操作が出来ること。テーマに沿った素材選び写真表現を学び自分のイメージする作品を作り発信の仕方、方法を身につける。 また写真のみの作品、文字を配置した作品と作り分けグラフィックに落とし込む方法の写真技法も学ぶ。	2前	60	2		○		○			○	
15	○			アドバタイジングデザインⅠ	広告とは何か」という基礎的な内容から、広告の社会的な役割、企業広告とセールスプロモーションとの違いを理解する。現代における広告媒体と、様々な媒体がどのようにクロスクリエイティブに繋がるかを基礎知識として習得。与えられた課題を手書き、PCソフトのIllustrator、Photoshopを用いて、目を引く広告デザインを制作することを目的とする。また、レイアウトの基礎を理解し、整理されバランスの取れたレイアウトセンスを習得する。	2後	60	2		○		○			○	
16	○			ビジュアルデザインⅡ	ビジュアルコミュニケーションデザインをベースに情報デザインを学ぶ。視覚デザインによって全ての人が理解ができるピクトグラム、ダイアグラムを制作。伝えたい情報を、二次元の抽象化された図、記号、数式、文字列、関係表現によって制作することで、情報を整理し、情報デザインの基本を学ぶ。	2後	60	2		○		○			○	
17	○			キャラクターデザイン	グラフィックデザインでのイラストレーションとは何か、キャラクターの役割とは何か、オリジナリティとその必要性を理解する。キャラクターデザインに必要な「造形力」に立ち帰り、具象形から美しくデフォルメすることに取り組む。実際に使用されるキャラクターデザインを想定し制作する。制作可能な表現の種類を増やす。	2後	60	2		○		○		○		

(文化教養専門課程 総合デザイン学科)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
18	○			グラフィックデザインⅡ	色覚について十分に理解し、色による情報を正確に受け取れなくて困っている色覚異常、または高齢者・障がいのある方にきちんと情報が伝わるようカラーユニバーサルデザインを学ぶ。	2後	60	2		○		○		○		
19	○			Web演習	Web構築ソフト「DreamWeaver」を使ったホームページ制作。制作意図にそったイメージをホームページ上にデザイン展開できる表現力・展開力を身につける。スタート画面のアニメーション等インタラクティブなタイトルも制作する。	2後	60	2		○		○		○		
20	○			アドバタイジングデザインⅡ	インターネットの媒体上に掲載される広告の種類、効果の出る手法を学ぶ。その企業の商品やイベントを視聴者に宣伝し、ブランドイメージを高め、購買意欲を促す広告制作を目的とする。	3前	60	2		○		○			○	
21	○			ビジュアルデザインⅢ	ビジュアルブックの新規性・先進的な作品に取り組み、完成度の高い作品づくりを目的とする。新しい発想と制作力で学生らしさを残しつつもプロと変わらぬハイレベルの作品を発表し、目に留めて貰える様な作品を生み出すことを最終目的とする。また、卒業制作へのアプローチも兼ねる。	3前	120	4		○		○			○	
22	○			広告イラスト	イラストレーションとは何か、広告における「絵」の部分の役割と、平面から立体まで、様々な作風を再認識する。オリジナリティとその必要性を理解し、コンピュータを含むそれぞれの画材の特性を理解・習得する。制約の中で伝えたい表現を一定のスピードで進行出来る技術を養う。手描きの手法を中心とした、ビジュアルデザインにおけるイラストレーションテクニックを習得し、ターゲットやニーズに沿った広告物を制作する。	3前	60	2		○		○		○		

(文化教養専門課程 総合デザイン学科)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
23	○			卒業制作	〔ビジュアル〕個人の想像意欲・発想を基に、各種の問題提案や実験的な作品にも取り組み、完成度の高い作品づくりを目的とする。新しい発想と制作物で学生らしさを残しつつもプロと変わらぬハイレベルの作品を発表し、目に留めて貰える様な作品を生み出すことを最終目的とする。〔総合デザイン〕デザイン業界におけるビジュアルデザインの役割の理解と、これまで学んだデザインの知識、スキルを生かした、生き生きとした作品を社会に向けて生み出すことを最終目的とする。	3後	180	6		○		○		○		
24	○			プロジェクト型科目	総合デザイン学科で身につけた幅広い視点を生かし各コースが協力して産学連携にて課題に取り組む。実社会に出る前にビジネスとマナーを実践し地域貢献と共に福祉について考察する。	3後	120	4		○		○		○		○
25		○		ゼミ(ビジュアルコミュニケーション)Ⅰ	グラフィックデザイナー・アートディレクターを目指す上で、より専門的な知識と、より高度な技術、より充実したコンセプトワークの習得を目指し、完成度の高い課題制作を目的とする。アートディレクションの視点を身につける。	2後	120	4		○		○		○		○
26		○		ゼミ(総合デザイン)Ⅰ	グラフィックデザイナー・アートディレクターを目指す上で、より専門的な知識と、より高度な技術、より充実したコンセプトワークの習得を目指し、完成度の高い課題制作を目的とする。アートディレクションの視点を身につける。	2後	120	4		○		○		○		○

(文化教養専門課程 総合デザイン学科)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
27		○		ゼミ(ビジュアルコミュニケーション)Ⅱ	前半では、産学共同授業を通して、デザイナーとして提案できること、企画力を養う。企業が成し得るコミュニケーション活動を理解すると共に表現技術の向上を図ることを目的とする。松風屋のバレンタインチョコレートの来年のトレンドをマーケティングリサーチし、分析結果から動向を先読みし商品展開させ、店頭販売してもらうことを目的とする。	3前	120	4		○		○		○		
28		○		ゼミ(総合デザイン)Ⅱ	【月曜午前(石澤) 金曜午後(加藤) 前半7週】産学協同授業での制作を通して、企業が成し得るコミュニケーション活動を理解すると共に表現技術の向上を図ることを目的とする。松風屋のバレンタインチョコレートの来年のトレンドをマーケティングリサーチし、分析結果から動向を先読みし商品展開させ、店頭販売してもらうことを目的とする。「売れる商品とは何か」を決定し、企業デザイナーとの数回の打ち合わせ及びプレゼンテーションを経て作品をブラッシュアップさせ商品化させることを目的とする。	3前	120	4		○		○		○		
29		○		ゼミⅢ	WEBデザインに最低限必要なHTML/CSSのコーディングの知識を得ることと、WEBサイトの企画からデザインの設計、またコンテンツの組み立て方や全体の構造などを学びながら実際のサイト制作するための知識を養う。SNS運用やECサイト設計手法など現在必要な知識を幅広く習得する。	3前	60	2		○		○			○	
30		○		資格検定	デザイン分野の知識習得及び証明のためにデザイン分野に関係する資格取得を目指す。進級・卒業条件でもある。	1～3通	180	6	○			○			○	
31	○			ベーシックプログラムⅠ	入学直後、専門科目の履修に先駆けて、常識・ビジネスマナーなど社会人の基礎を身につける。	1前	30	1	○			○		○		
32	○			ベーシックプログラムⅡ	社会人に必要で、その後の専門科目の履修に欠かせない基本知識を習得する。本講義では、パソコンとビジネスアプリケーションの基本操作、社会人として必要なスキル、コミュニケーションやビジネスに関する基本的知識を習得する。	1後	30	1	○			○			○	

(文化教養専門課程 総合デザイン学科)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
33	○			ベーシックプログラムⅢ	社会人として活躍するための重要な能力のひとつである「社会人基礎力」は2006年経済産業省から提案された。大学や専門学校などの高等教育機関のカリキュラムに導入され、一部企業では職員研修、評価制度などにも使用されてきている。本講座では、これを構成するいくつかの要素のうち、「チームワーク」、「工程管理」、「コミュニケーション能力」、「創造性」、「批判的思考力」に着目し、チーム活動を通じた各種の課題をこなすことによって社会人として必要な基本スキルを身につける。	1前	30	1	○			○		○		
34	○			キャリアデザイン	業界研究Ⅰ・Ⅱで習得した企業情報、自己分析をさらに深め、自分の強みを把握し、表現できるように、個人・集団面接試験、オンライン面接、クラウド・HP・SNSを活用した就職活動などのノウハウ習得と対策を行う。また、この講座を通して、社会人として必要なコミュニケーション能力、対人関係スキル、プレゼンテーション能力などを身につける。春休みから主体的に採用選考へ進める事を目的とする。	2後	30	1	○			○		○		
35	○			業界研究Ⅰ	デザイン業界における業種・職種に対する特性を知り、コース選択、就職希望業種・職種を決める。またイメージのズレをなくす。就職に必要なこと、業界での出来事をリアルタイムに知る。業界就職への意識を高める。	1前	30	1	○			○		○		
36	○			業界研究Ⅱ	自己分析を行い、自分のやりたい事や強み弱みを知る。各求人サイトへ登録し、情報を収集する。希望業界の企業を調べ、インターンシップに参加する。履歴書の書き方や面接のポイントを知る。本科目では、個々の学生の就職活動状況の把握する。個別の希望業界の求人票斡旋、キャリアセンター情報の伝達、自己分析、履歴書添削、面接対策を実施。	2前	30	1	○			○		○		

(文化教養専門課程 総合デザイン学科)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
37	○			就職研究Ⅰ・Ⅱ	企業は4月以降、採用活動から実際に内定を出す期間に移り、学生が自己の就職先を決定する1年となる 本科目では、個々の学生の就職活動状況の把握する。個別の希望業界の求人票斡旋、キャリアセンター情報の伝達、自己分析、履歴書添削、面接対策を実施。	3通	60	2	○			○		○		
38	○			英会話・一般教養Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ・Ⅴ・Ⅵ	シチュエーション別の英語表現の学習を通じて英会話の基礎を身に付ける。加えて就職試験時に必要となる語彙や数的処理等の一般教養を身に付ける。	1～3通	180	6	○			○			○	
合計					38 科目			3000 単位 (単位時間)								

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件：	各学年毎に必要な単位数を取得していること。また進級・卒業条件の検定試験に合格していること	1 学年の学期区分	2 期
履修方法：	原則提供している授業科目を履修し、各科目の出席率が80%以上を満たし、必要な課題を提出していること。	1 学期の授業期間	15 週

(留意事項)

- 1 一の授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち二以上の方法の併用により行う場合については、主たる方法について○を付し、その他の方法について△を付すこと。
- 2 企業等との連携については、実施要項の3(3)の要件に該当する授業科目について○を付すこと。

授業科目等の概要

(文化教養専門課程 総合デザイン学科)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配 当 年 次 ・ 学 期	授 業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
1	○			感性教育Ⅰ・Ⅱ	＜前期＞1. 根幹的素材に触れ、かたちにする体験学習を実施し、ものから受ける印象や感覚を制作の出発点とする創作者としての基本スタンスを学ぶ。2. 街の観察・デザインリサーチにより、デザインの見方、多様な価値観への気づきを習得する。3. 各種制作によるグループワークをコンペ形式で実施し、企画の基礎、プレゼンテーションの基礎、また協調することの必要性・重要性を学習する。 ＜後期＞1. ものから受ける印象や感覚を、制作の出発点とする創作者としての基本スタンスを学ぶ。2. デザインの見方、多様な価値観への気づきを習得する。3. 創作者としての感度を高める。4. 企画の基礎、プレゼンテーションの基礎、また協調性を学び、計画性を考え行動する。	1通	120	4			○		○			
2	○			デザインベーシックⅠ・Ⅱ	1. クロッキー力：短時間ですばやく対象の動き、骨格、バランスをとらえ表現する力を養う 2. 描写力：対象の正確な形、質感、バランスをより時間をかけて構築できる力を養う 3. 構成力：対象を如何に美しく構成するか、判断し実行できる力を養う 4. 集中力	1通	240	8			○		○		○	
3	○			CGⅠ・Ⅱ	アクティブラーニング学習によってIllustratorとphotoshopの操作を学習。自発的に学習することを通じながらキャラクターデザイン、やイラストを総合的に学ぶ。	1通	90	3			○		○		○	
4	○			デザイン史・写真基礎	(写真) カメラ(一眼レフ)に触れて、シャッターを切り空間を切り取ることで写真への面白さと興味を持つこと。そして写真の基礎的知識を学ぶと共に自分のイメージするものをファインダーを通して写真でメッセージできる方法を身につける。ただ単に記録する写真ではなく魅せる作品として表現出来る写真の作り方を学ぶ。そしてデザインに於ける写真とは何かを感じ取って貰う。(デザイン史) 創作に携わる者として不可欠な前提知識である黎明期から、近代、世界・日本のデザイン史を体系的に理解する	1前	30	1	○			○			○	

(文化教養専門課程 総合デザイン学科)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
5	○			ビジュアルデザイン基礎 I・II	<前期> グラフィックデザインとは何か、また、デザインが社会に何をもたらすかを理解し、コース選択の上で参考となる基礎知識を身につける。本科目ではグラフィックデザインの大きな要素である色、形、文字を中心に、手で生み出すワークプロセスをベースとし、デザイン作業につながる基礎的な構成・色彩感覚とアナログによるオリジナリティの重要性を理解、基礎画力を習得する。 <後期> 前期で進めてきたグラフィックデザインに必要な意識、作業の理解と、社会で必要とされるデザインに沿った「考え方」も習得する。前期で習得したグラフィックデザインの要素である色、形、文字の感覚と、クライアントの要望に応じられる考え方や基礎的なスキルを応用して、小型グラフィックを制作する。	1通	120	4			○		○		○	
6	○			CGデザイン基礎 I・II	3Dソフト「Maya」を使い、基本形状を組み合わせ変形させることで、3D空間内から形状を立体的に捉える能力を習得する。 3Dソフト「Maya」を使い、ポリゴンモデリング機能をメインに使用して、モデルを作成し静止画として完成させ、空間内構成能力を身につけ、2年生から各自選択コース内で3Dで勉強した知識を役立たせる。	1通	120	4			○		○		○	
7	○			インテリアデザイン基礎 I・II	<前期> 建築・設計を学ぶ者としての入門編。まずは自分の理解できる空間の大きさでのマイルームの提案の課題で、その空間を使い易い空間計画ができるように具体化できることに取り組む。 <後期> 建築・設計を学ぶ者としての入門編。まずは自分の理解できる空間の大きさで、小さなカフェの提案をする。この課題で、楽しく魅力的な空間の計画ができるようにする。人の楽しめる空間を、具体化できることに取り組む。	1通	120	4			○		○		○	

(文化教養専門課程 総合デザイン学科)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
8	○			CGデザインⅠ	デザイン現場の基本ソフトIllustratorとPhotoshopのスキルを高い次元で習得し、関連企業への就職を目指す。決められたエリア内での文字・ビジュアルの効果的な扱い方、他者に読みやすく理解しやすいレイアウトが組めるようになることを目標とする。	2前	60	2			○			○		
9	○			ドローイングⅠ	「描く」ことに慣れる。前半は人物や動物など様々なモチーフ（題材）を勢いよく描くことで、線密度による感触を実感する。最終的に、人物のプロポーションを正確に再現できるようになることを目標とする。	2前	60	2			○			○		
10	○			WebデザインⅠ	Html、css、テキスト、Webに適した画像、画像変換等のWebデザインに最低限必要な知識とスキルを習得する。実際のホームページの構造を調べ、各自で企画書～ホームページ制作までの全行程を学習することを目的とする。またプレゼンテーションを通じて発信力、修正力を習得する。	2前	60	2			○			○		
11	○			3DデザインⅠ	3Dソフト「Maya」を使い、ポリゴンモデリング機能をメインに使用して、キャラクター、モチーフモデルを作成し、静止画として完成させ、より精細で効率的なモデリング技術と、空間内構成能力を身につける。	2前	60	2			○			○		
12	○			3Dモーション	3Dソフト「Maya」を使い、キーフレームアニメーション、キャラクターアニメーションとカメラワークを学ぶ。業界で必要なCGアニメーションの知識、技術を習得する。	2前	60	2			○			○		

(文化教養専門課程 総合デザイン学科)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
13	○			2Dイラスト	基本操作とツールの使い方：フォトショップの基本的な操作や、選択、ペイント、レイヤー、マスク、テキスト、エフェクトなどのツールの使い方を学びます。 レタッチや修正の技術：写真の修正や改良、色調補正、白飛びや黒つぶれの修正など、写真加工の基本的な技術を学びます。 フォトショップを使用してロゴ、ポスター、チラシなどのグラフィックデザインを作成する技術を学びます。 フォトショップを使用して、キャラクターイラストやデジタルペイント作品を制作する技術を学びます。 複数の写真を合成し、写真合成作品を制作する技術を学びます。印刷、Web上での画像解像度、容量、データ変換についても理解する。	2 前	60	2			○		○			○
14	○			キャラクターデザイン	Web、アバター、ゲーム、アニメ等、制作用途の違いによるキャラクターの描き分けを身につける。自分の得意なジャンルのみではなく、必要とされているキャラクターを理解して幅広く描けることを目的とする。	2 前	60	2			○		○			○
15	○			AfterEffects	動画制作のプロセスを理解する。キーフレームアニメーションの基礎とデジタルビデオカメラによる実写撮影スキルの習得。撮影素材を「AfterEffects」に取り込み、カットつなぎの基本、各種エフェクト処理により動画を制作する。ビデオ規格、映像データファイルの知識を身につける。	2 後	60	2			○		○			○
16	○			ドローイングⅡ	人物、風景等を正確かつ高いレベルで完成させる。各自のタッチを構築することを目指とし、就職活動の際に必要なポートフォリオの質的充実を図る。	2 後	60	2			○		○			○

(文化教養専門課程 総合デザイン学科)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
17	○			WebデザインⅡ	Web構築ソフト「DreamWeaver」を使ったホームページ制作。制作意図にそったイメージをホームページ上にデザイン展開できる表現力・展開力を身につける。スタート画面のアニメーション等インタラクティブなタイトルも制作する。	2後	60	2		○		○		○		
18	○			デザインマーケティングⅠ	ゲーム業界での実践に基づいた、CGアニメーションの知識、技術向上 デザイン現場の基本ソフトIllustratorのスキルを高い次元で習得し、関連企業への就職を目指す。決められたエリア内での文字・ビジュアルの効果的な扱い方、他者に読みやすく理解しやすいレイアウトが組めるようになることを目標とする。	2後	60	2		○		○			○	
19	○			UIデザイン	デザイン現場の基本ソフトIllustratorとPhotoshopのスキルを高い次元で習得し、関連企業への就職を目指す。決められたゲーム画面内での文字・ビジュアルの効果的な扱い方、他者に伝わりやすいレイアウトが組めるようになることを目標とする。	2後	60	2		○		○		○		
20	○			CGデザインⅡ	進路活動のための授業である。CG業界、デザイン業界への就職にはポートフォリオは非常に重要なアイテムとなる。本授業は、各自のポートフォリオのクオリティを客観的に判断でき、他者の意見を取り入れてブラッシュアップを図れる人材になるためのトレーニングの場とする。 また、随時、履歴書やエントリーシートの添削を行う。 各人の進路活動の経緯を見ながら、学生にとってその都度有益と思われる面談(進路の幅を広げる等)を繰り返していく。	3前	60	2		○		○		○		○
21	○			映像編集	動画制作のプロセスの応用を理解する。 キーフレームアニメーションの応用とデジタルビデオカメラによる実写撮影応用スキルの習得。撮影素材を「AfterEffects」に取り込み、カット編集の応用、各種エフェクト処理により動画を制作する。各アドビソフトとの連携をします。	3前	60	2		○		○			○	

(文化教養専門課程 総合デザイン学科)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
22	○			プランニング	綿密なリサーチ作業を通して、コンセプトから「ぶれない」ことを意識した作品提案を図り、実務を意識した実践力要請を目指す。第三者に対し、セルフポイントを明確にできることを学ぶ。同時にポートフォリオのブラッシュアップを狙う。	3前	60	2			○			○		
23		○		デザインマーケティングⅡ	3DソフトMayaを使い、3DCG作成に必要な形状作成技術から、アニメーション作成能力など、幅広く習得する。コンペや産学協同に取り組みデザインのプロセスを再学習する。また、デザイン現場の基本ソフトIllustratorとPhotoshopのスキルを高い次元で習得し、関連企業への就職を目指す。	3前	60	2			○			○		
24	○			卒業制作	集大成として個々が持つイメージを具現化（動画化）する。学生ならではの斬新な切り口、明快なメッセージを持ち、時間的な蓄積を感じる重厚な作品、もしくはデザインセンスの溢れる作品制作を目指す。実社会でのデザイナー業務は長期間に渡るプロジェクトも多く、学生時代にその経験を積むことで、社会人としての礎を築きつつ、スケジュール管理能力の強化を狙う。	3後	180	6			○			○		
25	○			プロジェクト型科目	総合デザイン学科で身につけた幅広い視点を生かし各コースが協力して産学連携にて課題に取り組む。実社会に出る前にビジネスとマナーを実践し地域貢献と共に福祉について考察する。	3後	120	4			○			○		○
26		○		ゼミ(3DデザインⅡ)Ⅰ	3Dソフト「Maya」「Fusion360」、テクスチャ作成ソフト「Substance3D」を使い、ポリゴンモデリング機能をメインに使用して、キャラクター、モチーフモデルを作成し、静止画として完成させ、より精細で効率的なモデリング技術と、空間内構成能力を身につける。	2後	120	4			○			○		

(文化教養専門課程 総合デザイン学科)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
27		○		ゼミ(総合デザイン)Ⅰ	Painterを使ったアナログに近いデジタルでのイラスト制作を学ぶ。様々なデジタルイラストの技法を習得することで選択肢を増やし、自分に合った表現を見つける。各種ツールを活用し演出意図にそった映像を制作する。絵コンテから描くことで演出について考える。あるいはインタラクティブなコンテンツ(ビデオゲーム)を制作することを目標とする。	2後	120	4		○		○			○	
28		○		ゼミ(3Dアニメーション)Ⅱ	キーフレームアニメーション、キャラクターアニメーションとカメラワークを学ぶ。実務では基本技能とされている「アンティシペーション」「スローインファーストアウト」等の動きに関しての演出、「ドリー」「パン」「ティルト」等のカメラ操作、3D動画作成スキルを習得する。	3前	120	4		○		○			○	
29		○		ゼミ(総合デザイン)Ⅱ	ゲームまたは映像コンテンツの制作を行う。各自の作品イメージを基に意識・スキルの向上、情報収集し、実際の映像コンテンツ鑑賞、ゲームプレイや話し合いを通じて、完成までの道筋を明確にし不足していると思われる基本的なスキルを伸ばすことを目的とする。	3前	120	4		○		○			○	
30		○		ゼミⅢ(DTP&デジタルサウンド)	【DTP演習】'実務に限りなく近いデザインツールを「Illustrator」、「Photoshop」をベースに制作する。文字組み中心の新聞広告、二つ折リーフレット等のレイアウト技術を学び実践力を身につける。各自ポートフォリオの充実を図ることも目的とする。【デジタルサウンド】PC環境で音楽を制作する。個人作品(映像、Webなど)のクオリティ向上のためのBGM・効果音の当てはめ方、音の基礎知識・音響知識、デジタル上でのフォーマット等、音に関わる知識全般を広く身につける。	3前	60	2		○		○			○	
31		○		資格検定	デザイン分野の知識習得及び証明のためにデザイン分野に関係する資格取得を目指す。進級・卒業条件でもある。	1～3通	90	6	○			○			○	
32	○			ベーシックプログラムⅠ	入学直後、専門科目の履修に先駆けて、常識・ビジネスマナーなど社会人の基礎を身につける。	1前	30	1	○			○		○		

(文化教養専門課程 総合デザイン学科)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
33	○			ベーシックプログラムⅡ	社会人に必要で、その後の専門科目の履修に欠かせない基本知識を習得する。本講義では、パソコンとビジネスアプリケーションの基本操作、社会人として必要なスキル、コミュニケーションやビジネスに関する基本的知識を習得する。	1後	30	1	○			○			○	
34	○			ベーシックプログラムⅢ	社会人として活躍するための重要な能力のひとつである「社会人基礎力」は2006年経済産業省から提案された。大学や専門学校などの高等教育機関のカリキュラムに導入され、一部企業では職員研修、評価制度などにも使用されてきている。本講座では、これを構成するいくつかの要素のうち、「チームワーク」、「工程管理」、「コミュニケーション能力」、「創造性」、「批判的思考力」に着目し、チーム活動を通じた各種の課題をこなすことによって社会人として必要な基本スキルを身につける。	1前	30	1	○			○		○		
35	○			キャリアデザイン	業界研究Ⅰ・Ⅱで習得した企業情報、自己分析をさらに深め、自分の強みを把握し、表現できるように、個人・集団面接試験、オンライン面接、クラウド・HP・SNSを活用した就職活動などのノウハウ習得と対策を行う。また、この講座を通して、社会人として必要なコミュニケーション能力、対人関係スキル、プレゼンテーション能力などを身につける。春休みから主体的に採用選考へ進める事を目的とする。	2後	30	1	○			○		○		
36	○			業界研究Ⅰ	デザイン業界における業種・職種に対する特性を知り、コース選択、就職希望業種・職種を決める。またイメージのズレをなくす。就職に必要なこと、業界での出来事をリアルタイムに知る。業界就職への意識を高める。	1前	30	1	○			○		○		

(文化教養専門課程 総合デザイン学科)																
分類				授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択	講義						演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任		
37	○			業界研究Ⅱ	自己分析を行い、自分のやりたい事や強み弱みを知る。各求人サイトへ登録し、情報を収集する。希望業界の企業を調べ、インターンシップに参加する。履歴書の書き方や面接のポイントを知る。 本科目では、個々の学生の就職活動状況の把握する。個別の希望業界の求人票斡旋、キャリアセンター情報の伝達、自己分析、履歴書添削、面接対策を実施。	2 前	30	1	○			○		○		
38	○			就職研究Ⅰ・Ⅱ	企業は4月以降、採用活動から実際に内定を出す期間に移り、学生が自己の就職先を決定する1年となる 本科目では、個々の学生の就職活動状況の把握する。個別の希望業界の求人票斡旋、キャリアセンター情報の伝達、自己分析、履歴書添削、面接対策を実施。	3 通	60	2	○			○		○		
39	○			英会話・一般教養Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ・Ⅴ・Ⅵ	シチュエーション別の英語表現の学習を通じて英会話の基礎を身に付ける。加えて就職試験時に必要となる語彙や数的処理等の一般教養を身に付ける。	1 ～ 3 通	180	6	○			○			○	
合計					39 科目			3000 単位 (単位時間)								

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件：	各学年毎に必要な単位数を取得していること。また進級・卒業条件の検定試験に合格していること	1 学年の学期区分	2 期
履修方法：	原則提供している授業科目を履修し、各科目の出席率が80%以上を満たし、必要な課題を提出していること。	1 学期の授業期間	15 週

(留意事項)

- 一の授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち二以上の方法の併用により行う場合については、主たる方法について○を付し、その他の方法について△を付すこと。
- 企業等との連携については、実施要項の3 (3) の要件に該当する授業科目について○を付すこと。

授業科目等の概要

(文化教養専門課程 総合デザイン学科)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配 当 年 次 ・ 学 期	授 業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
1	○			感性教育Ⅰ・Ⅱ	＜前期＞ 1. 根幹的素材に触れ、かたちにする体験学習を実施し、ものから受ける印象や感覚を制作の出発点とする創作者としての基本スタンスを学ぶ。 2. 街の観察・デザインリサーチにより、デザインの見方、多様な価値観への気づきを習得する。 3. 各種制作によるグループワークをコンペ形式で実施し、企画の基礎、プレゼンテーションの基礎、また協調することの必要性・重要性を学習する。 ＜後期＞ 1. ものから受ける印象や感覚を、制作の出発点とする創作者としての基本スタンスを学ぶ。 2. デザインの見方、多様な価値観への気づきを習得する。 3. 創作者としての感度を高める。 4. 企画の基礎、プレゼンテーションの基礎、また協調性を学び、計画性を考え行動する。	1通	120	4			○		○			
2	○			デザインベーシックⅠ・Ⅱ	1. クロッキー力：短時間ですばやく対象の動き、骨格、バランスをとらえ表現する力を養う 2. 描写力：対象の正確な形、質感、バランスをより時間をかけて構築できる力を養う 3. 構成力：対象を如何に美しく構成するか、判断し実行できる力を養う 4. 集中力	1通	240	8			○		○			○
3	○			CGⅠ・Ⅱ	アクティブラーニング学習によってIllustratorとphotoshopの操作を学習。自発的に学習することを通じながらキャラクターデザイン、やイラストを総合的に学ぶ。	1通	90	3			○		○			○
4	○			デザイン史・写真基礎	(写真) カメラ(一眼レフ)に触れて、シャッターを切り空間を切り取ることで写真への面白さと興味を持つこと。そして写真の基礎的知識を学ぶと共に自分のイメージするものをファインダーを通して写真でメッセージできる方法を身につける。ただ単に記録する写真ではなく魅せる作品として表現出来る写真の作り方を学ぶ。そしてデザインに於ける写真とは何かを感じ取って貰う。(デザイン史) 創作に携わる者として不可欠な前提知識である黎明期から、近代、世界・日本のデザイン史を体系的に理解する	1前	30	1	○				○			○

(文化教養専門課程 総合デザイン学科)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
5	○			ビジュアルデザイン基礎Ⅰ・Ⅱ	＜前期＞ グラフィックデザインとは何か、また、デザインが社会に何をもたらすかを理解し、コース選択の上で参考となる基礎知識を身につける。本科目ではグラフィックデザインの大きな要素である色、形、文字を中心に、手で生み出すワークプロセスをベースとし、デザイン作業につながる基礎的な構成・色彩感覚とアナログによるオリジナリティの重要性を理解、基礎画力を習得する。 ＜後期＞ 前期で進めてきたグラフィックデザインに必要な意識、作業の理解と、社会で必要とされるデザインに沿った「考え方」も習得する。前期で習得したグラフィックデザインの要素である色、形、文字の感覚と、クライアントの要望に応じられる考え方や基礎的なスキルを応用して、小型グラフィックを制作する。	1通	120	4			○		○		○	
6	○			CGデザイン基礎Ⅰ・Ⅱ	3Dソフト「Maya」を使い、基本形状を組み合わせ変形させることで、3D空間内から形状を立体的に捉える能力を習得する。 3Dソフト「Maya」を使い、ポリゴンモデリング機能をメインに使用して、モデルを作成し静止画として完成させ、空間内構成能力を身につけ、2年生から各自選択コース内で3Dで勉強した知識を役立たせる。	1通	120	4			○		○			○
7	○			インテリアデザイン基礎Ⅰ・Ⅱ	＜前期＞ 建築・設計を学ぶ者としての入門編。まずは自分の理解できる空間の大きさでのマイルームの提案の課題で、その空間を使い易い空間計画ができるように具体化できることに取り組む。 ＜後期＞ 建築・設計を学ぶ者としての入門編。まずは自分の理解できる空間の大きさで、小さなカフェの提案をする。この課題で、楽しく魅力的な空間の計画ができるようにする。人の楽しめる空間を、具体化できることに取り組む。	1通	120	4			○		○		○	
8	○			デジタルプレゼンテーションⅠ	デザイン業務で最重要となるプレゼンテーションに必要な技術の習得。	2前	60	2			○		○			○

(文化教養専門課程 総合デザイン学科)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
9	○			インテリアデザインⅠ	ある集合住宅のリノベーション課題に取り組む。課題を通して考え方から表現方法までインテリアの設計とプレゼンテーションに必要な知識を学ぶ	2前	60	2		○		○			○	
10	○			製図Ⅰ	建築・設計を学ぶための入門編。 図面の模写を通して道具の使い方のおさらい、線の描き方、縮尺など製図の基本ルールを身に付ける。また、図面から立体的な空間を把握する基礎能力を養うことを目的とする。	2前	60	2		○		○			○	
11	○			インテリアCADⅡ	CADソフト（Vectorworks）によって出来たデータをCGソフト（SketchUp）による立体制作ソフトへとデータを移行して、正確な立体表現をする制作方法を学び、3次元の立体空間を自由に表現できることを習得する。またTwinmotionによるリアルタイムレンダリングを学びリアリティのある絵作りを習得する。	2前	60	2		○		○			○	
12	○			空間スケッチ	インテリアの基礎知識を学びながら、パース（透視図法）の考え方と描く際に必要となる基本的な知識とテクニックを習得し、室内空間を自由に表現できるまでを目指す。	2前	60	2		○		○			○	
13	○			住まいのデザイン	機能が形態をつくるという事にとどまると建物は建築にならない。間取りをつくっただけでは美しい室内にはならない。建築の美しさや景観との調和は建築の機能ではなく外観や色彩や素材感である。基礎造形を学び、建築デザインの基本を習得する事をねらいとしている。	2前	60	2		○		○			○	
14	○			インテリアCADⅠ	インテリアに携わる者として実務において必要となるVectorworksのソフトによってCADの操作や図面のレイヤー管理を学ぶ。まず、線の引き方、線の消し方、レイヤーの意味の理解を導入し、平面図の図面を描くなど基本の操作方法を習得することを目的とする。	2前	60	2		○		○		○		

(文化教養専門課程 総合デザイン学科)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
15	○			デジタルプレゼンテーションⅡ	デザイン業務で最重要となるプレゼンテーションに必要な技術の習得。プレゼンボードの作成の全工程を習得する。就活に向けたポートフォリオ作成。	2後	60	2		○		○			○	
16	○			インテリアデザインⅡ	店舗の設計・デザインの作業を実際に行うことで、お店を設計する上で必要なスキルを学ぶ	2後	60	2		○		○			○	
17	○			パーススケッチ	建築・インテリア設計の基盤となる平面図、断面図、立面図、配置図などの描き方を理解した上で、着色技法を身につけ、デザインする意味と表現方法を習得する。	2後	60	2		○		○			○	
18	○			インテリアCADⅢ	各種3DCADの習熟度向上により、より多彩な形状を生み出せるよう、造形能力を向上させる。	2後	60	2		○		○			○	
19	○			プレゼンテーションスキル	建築提案の際に使用される建築模型の製作に伴う基礎授業を行う。活用方法を含めた模型の可能性について理解し、適切に製作、運用できるようにする。	2後	60	2		○		○			○	
20	○			製図Ⅱ	【岩崎】住空間のデザインに取り組む。仮想クライアントの要望を受け、業界や環境を調査し、広義におけるデザインの提案を行う。【フィールド考察】実在する、とある地域のフィールド考察を行い、その地域に潜在的に存在する課題、求めているものを読み解く。ソフトとハードの両面から空間デザインの提案、プレゼンテーションを地域住民に向けたものと想定し発表を行う。実社会に向けた提案を行うことで、デザインの社会的意義、職能を学ぶ。【田淵】産学連携授業では実際に存在する飲食店を別店舗化したする想定で企業様へ提案、プレゼンテーションする。魅力のある空間を具体化できるように取り組む。	2後	120	4		○		○		○		

(文化教養専門課程 総合デザイン学科)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
21	○			インテリアデザインⅢ	産学連携授業では、クライアントの要望を受け業界や環境を調査し、広義におけるデザインの提案を行う。地域のフィールド考察を行い、その地域に潜在的に存在する課題や求めているものを読み解く。ソフトとハードの両面から空間デザインの提案をクライアントへ向けてプレゼンテーションする。実社会に向けた提案を行うことで、デザインの社会的意義、職能を学ぶ。	3前	120	4		○		○		○		○
22	○			ショップデザイン	建築・設計を学ぶ者としての応用編。1. 公園管理の新たな事業手法に着目。社会動向に目を向ける。2. 公共性、デザイン性、魅力的なショップ選定、空間づくりが求められる「公園施設」を題材に収益施設およびあそび場について、計画・設計・プレゼンテーション力を習得する。3. 課題・テーマの社会的背景、計画地の歴史、事例、現状の問題などについて調査・分析を行い、空間・デザインの観点から考えた解決策を提案する力を養う。思考的プロセスの実践。4. 提案内容は比較的自由度の高いものとし、感性を養う。	3前	60	2		○		○			○	
23	○			デジタルプレゼンテーションⅢ	建築・インテリア設計の基盤となる平面図、断面図、立面図、配置図などの描き方を理解する。就職に有効なポートフォリオの見せ方・表現方法を習得する。Illustrator、Photoshopでの画像編集作業について学習する。、	3前	60	2		○		○		○		
24		○		建築構造・材料	「建築構造」 建築物の構成について知り、建築計画の参考とする。「材料」 建築物の仕組みや材料についてを知り、建築計画における参考とする。	3前	30	1		○		○			○	
25	○			環境工学・計画	「環境工学」 建築において、快適な環境を実現するための知識として必要な理論について学ぶ。「建築計画」 都市計画及び各種建築物に関する空間計画の基礎知識を学ぶ。	3前	30	1		○		○			○	

(文化教養専門課程 総合デザイン学科)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配 当 年 次 ・ 学 期	授 業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企 業 等 と の 連 携
	必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
26	○			住環境デザイン	本授業はすべて手書きで行う。1. 実際にある敷地の場所性を読み取り、ラフ図を用いて設計する能力を習得する。2. 構造、構法についても理解を深める。3. 建築の基本とされる住居についてスケール感を持った計画を行うことでその後の設計に対する発展を目指す。4. 今興味のあること、深く知りたいことに対して探求心を持って研究し、それをデザインに昇華させる訓練を行う。	3 前	60	2			○				○	
27	○			卒業制作	本授業はすべて手書きで行う。1. 実際にある敷地の場所性を読み取り、ラフ図を用いて設計する能力を習得する。2. 構造、構法についても理解を深める。3. 建築の基本とされる住居についてスケール感を持った計画を行うことでその後の設計に対する発展を目指す。4. 今興味のあること、深く知りたいことに対して探求心を持って研究し、それをデザインに昇華させる訓練を行う。	3 後	180	6			○				○	
28	○			プロジェクト型科目	総合デザイン学科で身につけた幅広い視点を生かし各コースが協力して産学連携にて課題に取り組む。実社会に出る前にビジネスとマナーを実践し地域貢献と共に福祉について考察する。	3 後	120	4			○				○	○
29	○			建築法規・生産	建築基準法をはじめとする建築関連法規の学習をする。	3 後	30	1			○					○
30		○		構造力学基礎	建築基準法をはじめとする建築関連法規の学習をする。	3 後	30	1			○					○
31			○	資格検定	デザイン分野の知識習得及び証明のためにデザイン分野に関係する資格取得を目指す。進級・卒業条件でもある。	1 ～ 3 通	180	6	○							○
32	○			ベーシックプログラムⅠ	入学直後、専門科目の履修に先駆けて、常識・ビジネスマナーなど社会人の基礎を身につける。	1 前	30	1	○						○	

(文化教養専門課程 総合デザイン学科)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
33	○			ベーシックプログラムⅡ	社会人に必要で、その後の専門科目の履修に欠かせない基本知識を習得する。本講義では、パソコンとビジネスアプリケーションの基本操作、社会人として必要なスキル、コミュニケーションやビジネスに関する基本的知識を習得する。	1後	30	1	○			○			○	
34	○			ベーシックプログラムⅢ	社会人として活躍するための重要な能力のひとつである「社会人基礎力」は2006年経済産業省から提案された。大学や専門学校などの高等教育機関のカリキュラムに導入され、一部企業では職員研修、評価制度などにも使用されてきている。本講座では、これを構成するいくつかの要素のうち、「チームワーク」、「工程管理」、「コミュニケーション能力」、「創造性」、「批判的思考力」に着目し、チーム活動を通じた各種の課題をこなすことによって社会人として必要な基本スキルを身につける。	1前	30	1	○			○		○		
35	○			キャリアデザイン	業界研究Ⅰ・Ⅱで習得した企業情報、自己分析をさらに深め、自分の強みを把握し、表現できるように、個人・集団面接試験、オンライン面接、クラウド・HP・SNSを活用した就職活動などのノウハウ習得と対策を行う。また、この講座を通して、社会人として必要なコミュニケーション能力、対人関係スキル、プレゼンテーション能力などを身につける。春休みから主体的に採用選考へ進める事を目的とする。	2後	30	1	○			○		○		
36	○			業界研究Ⅰ	デザイン業界における業種・職種に対する特性を知り、コース選択、就職希望業種・職種を決める。またイメージのズレをなくす。就職に必要なこと、業界での出来事をリアルタイムに知る。業界就職への意識を高める。	1前	30	1	○			○		○		

(文化教養専門課程 総合デザイン学科)																
分類				授業科目名	授業科目概要	配 当 年 次 ・ 学 期	授 業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企 業 等 と の 連 携
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択	講 義						演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任		
37	○			業界研究Ⅱ	自己分析を行い、自分のやりたい事や強み弱みを知る。各求人サイトへ登録し、情報を収集する。希望業界の企業を調べ、インターンシップに参加する。履歴書の書き方や面接のポイントを知る。 本科目では、個々の学生の就職活動状況の把握する。個別の希望業界の求人票斡旋、キャリアセンター情報の伝達、自己分析、履歴書添削、面接対策を実施。	2 前	30	1	○			○		○		
38	○			就職研究Ⅰ・Ⅱ	企業は4月以降、採用活動から実際に内定を出す期間に移り、学生が自己の就職先を決定する1年となる 本科目では、個々の学生の就職活動状況の把握する。個別の希望業界の求人票斡旋、キャリアセンター情報の伝達、自己分析、履歴書添削、面接対策を実施。	3 通	60	2	○			○		○		
39	○			英会話・一般教養Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ・Ⅴ・Ⅵ	シチュエーション別の英語表現の学習を通じて英会話の基礎を身に付ける。加えて就職試験時に必要となる語彙や数的処理等の一般教養を身に付ける。	1 ～ 3 通	180	6	○			○			○	
合計					39 科目			3000 単位 (単位時間)								

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件:	各学年毎に必要な単位数を取得していること。また進級・卒業条件の検定試験に合格していること	1 学年の学期区分	2 期
履修方法:	原則提供している授業科目を履修し、各科目の出席率が80%以上を満たし、必要な課題を提出していること。	1 学期の授業期間	15 週

(留意事項)

- 1 一の授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち二以上の方法の併用により行う場合については、主たる方法について○を付し、その他の方法について△を付すこと。
- 2 企業等との連携については、実施要項の3 (3) の要件に該当する授業科目について○を付すこと。